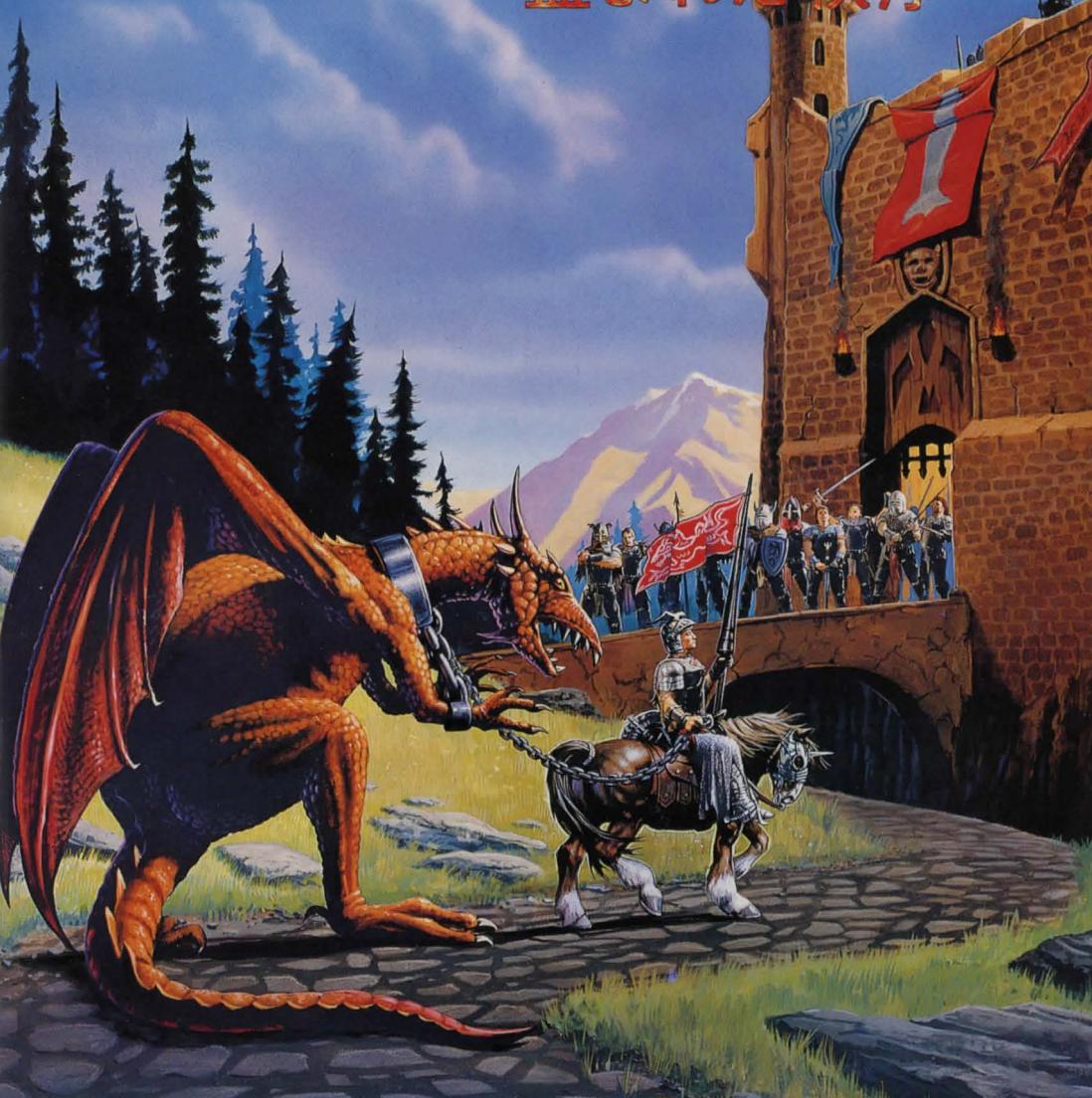


A Fantasy Strategy Game

King's Bounty

盗まれた秩序



A Fantasy Strategy Game

King's Bounty

盗まれた秩序



© 1990 New World Computing, Inc.

はじめに…

当マニュアルと同梱されているソフトウェアプログラムは商標登録されています。ニューワールド・コンピューティング社の書面による同意なくして、当マニュアルの全部、または一部を譲渡・配布・販売の目的で、コピーしたり、写真撮影したり、再版したり、電子的なメディアに入力してはなりません。

制作スタッフ（オリジナルバージョン）

発行人	ジョン・ヴァン・キャネガン
プログラミング	マーク・コルドウェル
CG	ピンセント・デクアトロ・ジュニア
マニュアル	ニコラス・ベリアエフ
マニュアルデザイン	ケン・メイフィールド
表紙カラーイラスト	リー・マクレオド

制作スタッフ（日本語バージョン）

プログラミング	関口幸夫	野口直志
CG	富樫正樹	宮本京子
	瀬戸りさ子	新保真澄
	牧野正樹	
音楽	阿保 剛	
翻訳	伊藤ゆり	

株式会社スタークラフト
〒355埼玉県比企郡
滑川町羽尾359
TEL 0493-56-3988

King's Bounty

A Fantasy Strategy Game

Table of Contents

1. 盜まれた笏じょく 4
2. 冒険を始める 23
3. 冒険の説明 28
4. 戦闘 37
5. パズルマップとゲームの勝利 41
6. 付録
 - A. 魔法 42
 - B. 四大陸のモンスター 46
 - C. 8個の力のアイテム 58
 - D. 城, 町, 住居 60

盗まれた笏

1

荒廃した城の地下室はじめじめしてかび臭かった。壁面の結露がぽたぽた床に流れ落ち小さな水溜まりを作っていた。垢汚れた二人組の墓泥棒が、大胆にもこの地下室で盗みを始めようとしていた。

年老いて腰の曲がった神秘家力ネゴーは、古いミイラと一緒に埋められた年代を経た遺品を選びすぐっていた。相棒の、若くて軽薄そうな盗賊ハックは、古代戦士女王の墓の財宝をあさっている。カネゴーは一冊の本のページをめくり、顔に笑みを浮かべてそっとハックの幸運を祈った。戦士女王の墓でめぼしいものが見つかった話は、今まで聞いたことがない。

その時、「ほほう！ハック、こっちへきてこれを見てみろ」カネゴーがうれしそうに笑いながら叫んだ。老人の眼は、貴重な珍しい本を見つけた司書の眼のようにきらりと輝いた。数ある本の中の一冊が、カネゴーの目の前に浮かんでいる。彼は年に似合わぬ驚くべき素早さで、それのページをめくりながら一心不乱に読みあさっていた。

ハックは、戦士女王の墓から失敬したばかりのちらちら光る装身具を身につけ、もったいぶった足どりで歩いてきた。そして宙にふわふわ浮かんでいる本に気づき、目に恐怖の色を浮かべた。「おいらのまわりでそんなことしないでくれ、やめてくれよ！」

ハックはちょっと間をおいてから踏み始めた。「高そうな本だね・・・革に金がちりばめてある・・・ちょっと見せてくれよ！」ハックがその本に手を伸ばした瞬間、カネゴーが険しい声で叱りつけた。「ならぬ！」彼の眼に神秘の力が輝いた。「これは大家の読む本じゃ」

洞窟は、その主人であるドラゴンの雄アレクの体と同様途方もなく大きい。こいつら一体何の用できたのだ、アレクはいぶかった。盗賊ハックは、老練な主犯の片棒をかついだ、腹に据えかねるこそ泥にすぎない。アレクはにたりと笑うと、その鱗に覆われた鼻孔から熱い煙を出しながら、ハックを殺すための残虐な方法をいくつか思い浮かべた。不

快ななま暖かい煙を浴び、ハックの顔が青ざめた。彼は巨大なドラゴンの前から後ずさりして、洞窟の内壁の自然に形成された亀裂に紛れ込もうとした。

カネゴーは話すべき時と腹を決めた。「おお、アレク様。ドラゴンの中の無敵者であらせられ、世界一狡猾なるお方よ。あなた様に、無限の権力にまつわる知らせをお持ちしたのでございます」

アレクは、唾液で光る短剣のように鋭い歯列をみせてにたりと笑った。カネゴーは常にアレクを喜ばすすべてを心得ていた。彼は控えめではあったが、非常に有能な男だった。

「わしに何を持ってきたと言うのだ、大賢人」

「予言の書かれた本でございます。閣下」カネゴーがもったいぶった声で答えた。彼は姿勢を正して言った。「善なる王マクシマスの王位を剥奪して、王座を奪い取る方法が書かれた予言でございます」

「してその方法とは？」アレクの権力欲がむくむくと頭を持ち上げた。
「どうすればマクシマスを引きずり落とせるのだ？」

「秩序の笏を盗むんでさ」にわかに元氣づいたハックが口をすべらせた。アレクは遠くで雷がゴロゴロ鳴るような低い唸り声を上げた。彼は両翼を広げて、暗闇の傘の下に二人を包み込んだ。それから首をくねくね曲げ伸ばしながら、巨大な頭を下に降ろして二人にぐっと顔を近づけた。「なぜ笏なのか？」囁くような声で訊ねた。

硫黄臭い生ぬるい一陣の風がカネゴーとハックを襲った。ハックがおびえてぶるぶる震えたとき、カネゴーがきっぱりと言った。「なぜなら笏がマクシマスを領土に縛りついているからです。マクシマスが笏を失えば、四大陸は秩序を失います。秩序が失われれば、無秩序が支配するというわけです」

アレクは洞窟の端から端までぱっと炎を噴射して、いちばん遠くの内壁を焦がした。「よくやった、よくやったぞ！褒美を取らせよう」褒美の言葉を聞いてハックの眼が輝いた。カネゴーは微笑んだだけだった。アレクはそれすら目に入らなかった。彼はすでに悪だくみに取りかかっていた。

2

ジョンノ・マカール男爵は、テントの床の敷き散らかした枕の上にその巨体を横たえていた。横で一人の奴隸娘がぼそぼそと寝言を言っている。娘のなめらかな背中をじっと見つめているうちに、夜明けがゆっくりと近づいてきた。

男爵は由緒ある血筋の出だったが、その強大な帝国は弱体化のちおのづと崩壊し、ついには、征服と栄光の時代からははるか遠ざかり、ただの哀れな小国家となり果てた。彼はその時、突然テントの垂れ幕を押し分けて飛び込んできた巨大なキュクロプス（一つ目の巨人）に驚きの目を向けた。男爵はキュクロプスの無礼に腹をたて、目に怒りを浮かべて立ち上がった。

「すうすうしい奴め何の用だ？」

「いくさだとよ」うすのろの一つ目バーガシュが、大声でまくしたてた。「アレクが今すぐ城を襲撃しろってさ」彼は脅かすように一つ目を少女に向か、「殺しだ！」と言って、にかっと笑った。娘は縮み上がった。

男爵は事態の変化に気づかぬふりをして笑った。なんとも不思議なことに、その一つ目モンスターは戦争を楽しみにしている。「軍隊の用意だ。俺が指揮をとる。さあ、でかけるぞ」

男爵はまばゆいばかりの白馬にまたがった。彼の横には、馬上の主人を眼下に見下ろしながら、バーガシュが立っている。二人の後ろには、人間とモンスターを寄せ集めた何千もの軍隊が長々と続いた。

男爵はガントレットをつけ片手を上げ、らっぱ手に攻撃のらっぱを鳴らすように合図した。彼は先頭に立って全速力で馬を飛ばし、王城、すなわちマクシマス王の居城へと突撃していった。

初めのうち、戦いは優勢だった。男爵は丘に引き下がって、側近に囲まれながら戦場を眺めていた。彼の軍隊は戦場で出くわし驚いている守備隊をこてんぱんにやっつけた。一つ目バーガシュの働きは特にめざましく、向かうところ敵無しだった。彼は致命的な槍付きこん棒で敵も味方もなく殺しまくった。

その時、マクシマスが城の胸壁に姿を現した。鎖かたびらに身を包んだその姿は、日の出の陽光をまばゆく照り返し王の出現を告げた。彼は誰の目にもわかるように、「秩序の笏」を高々とかかげた。突如開け放たれた城門から、最初に槍兵たちが飛び出してきて、そのすぐ後に突進する騎兵隊と戦士の為に道を開けた。

男爵の軍隊はすさまじい逆襲にうろたえた。数分もしないうちに、マクシマスの勝利は明らかになった。丘の頂上で、男爵はバーガシュが捕らえられるのを悲しみの目で見つめていた。こうなっては逃げるしかない。

土まみれの騎手がマクシマス王の前にひざまづいた。「殿、マカール男爵を捕らえました。仲間の一つ目の隣のダンジョンに投げ込んでおきました」

王はにっこり笑って言った。「あっぱれじや。あの者を捕らえたからには、四大陸もしばし安泰じや」

男爵は眉をひそめて石造りの天井を睨みつけていた。独房にいてはどうにもならない。

バーガシュは軍隊の喧噪よりも騒々しいいびきをかいて眠っている。彼はなおも瞑想を続けた。計画の当初の段階が成功したことによりアレクは満足してくれるだろう。彼は目を閉じて、いずれ自分のものになる富を夢に描いていた。

3

髭をはやし、全身をすっぽりと深紅の衣で包んだ一人の魔術師が、予言の本にかがみこみ何やらぶつぶつと独り言を言っていた。死の呪術師メイガスには、四大陸一の魔術師である自分が、取るに足らぬ老人と、その相棒のまぬけなこそ泥に出し抜かれてしまったとは信じられなかつた。今や彼は、傲慢なべてん師、エルフの支配者パロウピン王子と一緒に研究の仕事をするまでに落ちぶれてしまっていた。

夜半過ぎのことだった。いずこにも長くとどまるのをおそれるかのように、人目を忍ぶ雲がすばやく月面をおおった。

荒涼とした寂しい丘のてっぺんに、荒廃した城が建っていた。長びく月影が無人の中庭を不気味に照らし、殺風景な廃墟をきわだたせていた。城に住人がいないのと同様、その地方全体も死んでいるかのようだった。

しんと静まりかえった城の、ただ住むためにのみ建てられた、北側の翼棟のほの暗い灯りの部屋で、三人の人物がテーブルを囲んでいた。二人はアンデッドで、もう一人はテーブルに広げられた地図の上で、盛んに身ぶり手振りを使っている。

「夜は無理だ、暗くなつてから戦うのはよくない。軍隊は充分ある、白扈攻撃にしよう」と、その部屋の中で唯一の人間、白肌オーリックが説得した。

オーリックは長身で、筋肉隆々の活力に満ちた荒くれ者だった。彼は、災難や病気や他の不幸から身を守ると言われる、生まれたての子羊の皮を縫い合わせた愛用の白皮を着ていた。彼は心配だった。アンデッドには生きている者の弱点がわかっていない。

ぼろぼろの緑色の細長い布切れを体にまとい、死の臭気を漂わせているアンデッドの最強者、ラグフェイスが言った。「夜は俺たちにとって明らかに有利だ。俺たちの軍隊は優勢な戦いを展開し、人間どもは痛手を受ける。つまり、それこそが『悪魔の週間』なのだ。人間どもの迷信の期待にこたえてやりたいのさ」

死体の王者、亡骸リナルダスが腕を組んだ。年経て黄ばんだ骨がロープのひだからぞいている。人間の頭蓋骨の頭が無表情に外へ注がれ、空洞の眼窩の中で、ゆらめく深紅の燃えさしが、オーリックから次にラグフェイスへとゆっくり向けられた。虚ろな声で彼が言った。「暗がりで戦うより明るい方が死人が多く出るだろう。人間どもは相手が見えたほうが沢山殺し合う。日中に戦おう」

メイガスは、どうして自分がアレクの命令に我慢しているのか不思議だった。あの強大なドラゴンを殺す方法を探求すべきかもしれない。回りの遅い毒薬、或いは腐敗呪文ならうまくいくだろう。主人の死を想像したとき、メイガスの人差し指が力を帯びて不気味に輝いた。

バロウピン王子が横柄な足どりで部屋に入ってきた。付き添いの二人の護衛が無言で戸口のすぐ内側に待機している。王子が言った。「ほんやりしていないで、研究を続けるべきじゃないのかい、偉い魔法使いさんよ」

メイガスが睨みつけたが、王子は物ともせずしゃべりつけた。「予言の次の部分を訳し終えないと、アレクは天才魔術師のあんたに腹を立てるだろうさ」エルフはあざ笑った。

メイガスの指に、閃光が燃え立った瞬間、目も眩むような光が二条の破壊光線となり突進した。衛兵の立っていた場所には何もなく、幾筋かの煙が立ち昇っているだけだった。そしてそれすらも消えかかり、メイガスの顔を満足の笑みがよぎった。突然はじけるように王子が笑いだした。「おいおい、メイガス。そうやって私の作った幻影を壊して回るなよ。別の幻影に護衛させるしかないじゃないか」

それからバロウピン王子は布袋の中に手を入れ、伝説の魔法のコインを取り出した。彼がそれを高々とかざすと、コインは灯台ののろしのようにちらちらと明滅した。護衛が再び現れ、相変わらず無言のまま主人を待っていた。

「ゲームはこれまでだ、メイガス。悪魔について書かれたくだりをもっと詳しく説明してくれないか」王子は一息入れて続けた。「我々は本当に悪魔と手を結ぶのか？ 悪魔はアレク以上に私をそっとさせる、しかもドラゴンの雄アレクも死ぬほど怖い」

メイガスが苦い顔をして言った。「わしだって嫌じゃよ。だがここのくだりにはっきりとそう書いてある。『善良の王と彼の持つ秩序の象徴は、邪悪な王と無秩序の象徴に取って変わる』と」メイガスは言葉を続けた。「現存する王とは、マクシマスと魔王の怨念のウルシュラだけじゃからの」

「なるほど、そういうことか」王子がため息をついた。「このことをアレクに知らせるべきだろうな」

ラグフェイスがリナルダスの命令に同意したとき、オーリックはチエッと舌を鳴らした。二人のアンデッド王の慰みを増やすためだけに自分の忠実な部隊を殺戮にあてがうなどとは信じられなかった。アレクの特命は夕刻までにはいともたやすく遂行されているだろう。いずれにしても、ひどい不名誉は彼にとって得策ではない。

心たたび地図の上に身を乗り出し、オーリックは二人のアンデッドに戦闘計画のあらましを説明した。サハリア大陸はすぐにもマクシマスの支配から解放されるだろう。その後、オーリックとラグフェイスとリナルダスが残りの国を共同で支配するのだ。

5

王城は上を下への大騒ぎだった。謀反人どもが数日のうちにマクシマス王から全サハリア大陸の支配を奪ってしまったのだった。安全と保護を求める避難民の列が、果てることなく連日続々と城下に押し寄せていた。

さらに悪いことに、遠方の国から来ていたいかがわしい三人組の貴族が城で問題を起こしていた。彼らは、正式な謁見を賜るまで城の中を自由に出入りして良い、という王の言葉を文字通りそのまま受け取り、絶えずあちこち詮索して回っては、何くわぬ顔で立入禁止区域へ入り、王室の執事たちをいたずらに走り回らせていた。

その時、三人の貴族は王室の執事たちに暇をやり、夜の宴会の準備をするようにと遠ざけておいた。

風変わりで狂気じみた顔をした、皇帝ニコライは、自分にあてがわれた塔の大部屋を逆上してうろうろ歩き回っていた。彼のだらしない格好は、外国から来た王様というより、気違い魔術師か亡靈のように見えた。

見る者にとっては狂っているとも見える彼の両眼は、部屋の端から端へきょときょと向けられ、すべてをざっと見て、そのくせ何一つ認識し

ていなかった。そして奇妙なリズムでこぶしを絶えず握ったり開いたりしながら、まるで自分を相手に議論しているかのように小声で何やらぶつぶつとつぶやいていた。

「そいつが悪魔でさえなければ何も問題はないのだ。だが、やつらの力はあまりにも強すぎる。悪魔ってのは厄介以外の何物でもない。やつらに悩まされるのはごめんだ。あいつらは私が何をさせようとさせまいと鼻も引っかけず、自分たちのしたいことをするだけだ。きみならどうするね？」

かなり腹黒い素性を持つ騎士、冷酷者モラドン卿が、皇帝の質問をきっかけに口を開いた。「私はこのドラゴンの雄アレクと同盟するべきだと思う。あの嘘つきのマクシマスに比べたら、かなり見どころがある。アレクはサハリアを奪うと言って、実際それをやってのけた。マクシマスは我々二帝国間の取引締結について、一週間以上も前から会談することになっているというのにだ。不実行の優柔不断なやつと、たとえそれが失敗するにせよ、危険を冒してまで進んで行動する人物とでは比較にならない。つまり、アレクこそ四大陸の支配者にふさわしい人物なのだ」

モラドンは、アレクへの協力と引きかえに重要な取引の独占を密約していることは伏せておいた。彼は、悪魔が名上の党首として支配することをアレクから聞いて躊躇したもの、貪欲な目の前に広大な領土画をちらつかせられ、その懸念も消え失せたのであった。

その美貌よりも嘘つきで有名な、かなり人目を引くエイモラ王女は、心か心かした大きな椅子に座っていた。彼女はうわの空で長い黒髪の束をいじりながら、冷酷者モラドン卿の言ったことと、アレクが彼女に見せた宝物のことを思案していた。

一回だけちょっとした無分別を待って彼を支持すれば、その宝物は彼女のものになるのだ。

「だけどモラドン、あなた肝心なことを忘れているわ。四大陸を支配するのは悪魔だってことをね。このドラゴンの雄アレクがどんなに強くって、悪魔を自分の傀儡として安全に操ることができるかしら？あたしは無理だと思うわ。それにアレクが統治したところで、あたしたちの

暮らしがもっと楽になると思えないのよ。でも彼の主張には説得力があるわ。それに、うたがってもいないマクシマスを公式の宴会で毒殺するなんて、何だかぞくぞくするわね」

ニコライが動きを止めると、部屋じゅうに沈黙が流れた。彼は眼を輝かせて言った。

「アレクの側につこう。魔王はアレク同様、我々を大いに援助してくれるだろう。速やかに行動するのだ」

エイモラとモラドンは振り向いてお互いの眼を見た。魔術師ニコライ皇帝が、権力欲という一つの呪文を自分自身に唱えすぎているという噂は、どうやら本当らしかった。

不意にニコライはドアの方へ歩いていって、ドアをぐいっと押し開けた。三人に宴会の出席時間を知らせるように遣わされた調理係の少年が、立ち聞きを見つけられて恐怖に青ざめた。皇帝はその少年を荒々しくつかみ上げるとドアを閉めた。彼は残忍な笑いを浮かべて、隠し鞘から鋭利な刃のついた短剣を抜いた。

少年は叫び声をあげ、物音をたてようとして、口を抑えている手に噛みつこうと生きるために必死にもがいた。が、すべては無駄だった。ニコライは少年の頭を後ろへ弓なりに反らせて、むき出しの喉にかみそりのような鋭い短剣を走らせた。若者の切り裂かれた動脈からきらめく血がほとばしり出て、大量の真っ赤なしぶきを壁に浴びせた。

完全に悦に浸っているニコライを見て、モラドンはただおかしそうに笑った。エイモラは目を背けて、しじゅう手に持っているハンカチで顔を覆った。ニコライは喜々とした笑い声を上げて、少年のチュニックの背中で短剣を拭った。彼の服は一滴の返り血も浴びていなかった。

「宴会に出る準備をしよう」ニコライが言った。「いったん自分の部屋へ戻ってからできるだけ早く落ち合おう。わしはつまらん粗相を片づける」

エイモラとモラドンが出ていくと、ニコライは床にしゃがみ込みわなわなど震えた。「もう決して、決してやってはいけない！落ちつくんだ」それはしてはならないことだった。そして奇妙なことに、どこからともなく炎が現れて彼の回りをゆらゆらとゆらめいた。彼は陰鬱な眼を閉じて身を震わせた。

ある変化がニコライの体を突き抜けた。彼は立ち上がって、すっかり片付いた部屋を燃えるような目で見回した。血も死体も跡形もなく消え、硫黄の臭いだけがかすかに残っていた。

6

死の呪術師メイガスはペンタグラムに最後の仕上げを施した。五角の星形は乾いた血で描かれ、保護サークルと保護のルーン文字は、骨をすりつぶして作った魔法の粉で描かれていた。彼は後ずさりして自分の作品に見惚れた。魔王を引きつけるには申し分のない出来だ。その時、突然彼の瞑想は断ち切られた。

「済んだのか？」アレクがじれったそうに口をはさんだ。「早く仕事を片づけよう」

「準備はできている、アレク」メイガスはドラゴンを睨み付けて深呼吸をした。「怨念のウルシュラを呼び出す前にひと休みしなくては、彼は強大だ、わしはもうくたくたで呪文を正確に唱える自信がない。それに予言の最後の部分が解読されたと聞いている。ぜひ知りたいものじゃ」「よかろうメイガス。待つのは好きではないが、手に負えない悪魔がわしの洞窟に来るのはもっと嫌だ。3時間待とう」アレクが言った。魔術師はそこを去り、アレクは何かを調べに洞窟の外へ飛び立って行った。

メイガスはトンネルを抜けて図書室へ向かった。洞窟の至るところに張りめぐらされたトンネル網はかなり複雑を極めていた。これがどうやって全部作られ、なぜ好んでこれほど複雑にしたのか、いつかアレクに訊いてみようと思った。

図書室に入ると、早口でまくしたてているパロウビン王子の情報を、神秘家カネゴーが書き取っていた。「そなたたちは、何を発見されたのかな？」メイガスが訊ねた。

「予言の補足です」カネゴーが答えた。「どうやら笏を盗むためには条件があるらしいのです」

パロウビン王子が言葉を続けた。『悪が笏を盗まぬ限り、いかなる悪も城に入ることはできない。ひとたび笏が盗まれたなら待たねばならない。笏が盗まれればやがてマクシマス王は病気になって死ぬ。王の衰弱とともに領土も衰退していく。そして徐々に無秩序が秩序にとって代わる。やがて王が死に、悪魔が王座に座る』

メイガスが話を結んだ。「そして悪魔が王座に座ったとき、我々が今まで骨折ってきたことの全てが成し遂げられることになる」

「アレクが悪魔を思い通りに動かせることを祈るだけだ」とカネゴーが不安そうに言った。「解放された悪魔に支配されて暮らすのはまっぴらだ」

「そのような懸念は無用じゃ。わしの呪文が悪魔を完全に縛りつけるのじゃから」とメイガスが請け合った。

メイガスはいとまごいをして自分の部屋へ戻ると、夕刻の難事業に備えるために休憩をとった。

アレクが自室へ戻ると、がっかりする知らせが届いていた。王城から部下どもを救い出す手配をしなくてはならないようだ。マカル男爵と一つ目バーガシュは彼の忠実な部下であり、二人の能力は知り尽くしていた。だが三人の新たな同盟者はまったく別問題だった。

ニコライ皇帝、モラドン卿、エイモラ王女の三人がマクシマス暗殺のかどで捕まった。うぬぼれの強い三人はしくじったのだった。宴会が始まる前に悲鳴が聞こえて、料理番の少年が姿を消した。マクシマス王と酒盛り客たちは席を立って少年の行方を探すのを手伝った。三人はうろ

たえて城を出る準備を始めた。

何時間たっても少年が見つからないので、朝になって捜索は打ち切れ、宴会の料理は手つかづのまま残された。マクシマスはそれを召使いたちにあたえた。そしてマクシマスの分を食べた召使いの一人が毒で死んだのだった。

席を外したためにかえって目立った三人は、王の前に連れ出された。エイモラの夜逃げをするためにきちんとしまい込まれた所持品から毒薬が発見された。激怒した王は三人を監禁し、『農民の週』の初日に彼らを処刑することに決めた。

アレクは、そのような三人組が自分に仕えると信じてよいものだろうかと思った。だが、そんなことはどうでもいい。彼らも他の者たちと一緒に城から出さねばなるまい。アレクはゴロゴロと鳴いて煙を吐きだし、ドラゴン独自の笑い声をあげた。彼ら全員をマクシマスから救えるのは例の二人しかいないことを、彼は知っていた。

そろそろ呪文へ到達する時間だ。

7

二隻の海賊船が海洋を音もなく巡航していた。二隻は夜の闇の中を航海しながら、三日月の明かりだけを頼りに王城へこっそり近づいていった。

恐怖の海賊ロブは、ひとり旗艦のへさきに立って、海の空気を深々と吸い込んだ。海と航海と、そして戦いだけが彼をわくわくさせてくれる。

ロブは小男だが、身軽ですばしっこい。彼はレイピア一本で戦い、自分の持っているわずかな利点のほとんどを活かしてきた。彼に海の災いをつくらせるにはそれで十分だった。とりわけドラゴンの雄アレクの5人の部下を救って、彼に法外な金を払わせるにはそれだけで十分だった。

もう一隻の船では、ためらいがちなノックが、荒くれマークを当然の眠りから目覚めさせた。マークは名に恥じぬ怒鳴り声で応じた。「おれを起こすとは結構なことじゃないか。おのが寝不足だと不機嫌になると知ってのことだな」

恐怖に震える声が答えた。「旦那様、恐怖の海賊ロブから合図がありました。到着したのです」

にやにや笑いがマークの青白い顔をゆっくり横切った。キャビン・ボーイは死なずにすむだろう。戦いの時が来た！マークはキャビンの床にそんざいに脱ぎ捨ててあった衣服を拾い、急いで身支度をした。鞘から頑丈な両手用の剣を慎重に抜き取ると、ほの暗いランプの明かりの中で剣がキラリと輝いた。

マークはキャビンを出て待った。

時には守銭奴とも呼ばれるマレーは、城壁の内側で眠ったふりをしていた。彼は王城へ入る城門の開閉装置のそばで待っていた。約束の時間になったら城門を開けて、囚人救出の海賊の一団を中心に入れることになっていた。

マレーは手足を伸ばそうと起きあがった。そろそろ時間だ。起きあがったとたん、年老いた背骨がボキボキ鳴って痛んだ。禿かかった頭をぽりぽり搔いて、髪の生えたあごをこすった。年とともに起き上がるのがだんだん辛くなってくる。その時、物音が聞こえた。ロブとマークに率いられた2組の海賊が城門で待っていた。

ロブは門を開ける合図を送った。来るべき戦いを待つてよだれを流している群れが押し寄せてきた。

城門がのろのろと上がった。半分も上がらないうちに、2組の集団はすでに城門にはいっていた。

マクシマスは戦闘の音で目が覚めた。自分が戦士王として四大陸を併合したころの昔の夢をみているのだと思った。だがどうやら夢ではない。

彼はあわてて塔の窓へかけ寄った。幾人かの集団が中庭をこっそり横切った。痩せた小男が、拘束具をつけた5人の人物を地下牢から連れ出していた。

第二の侵入者の集団に気づいて、マクシマスは大声を上げた。大勢の衛兵が前へ突進し、鳴り響く警報が援軍を喚起した。

第二のグループは城壁の上で激しく戦っていた。王の衛兵たちは屈せずに戦っていたが、一人の野獣のような男には誰もかなわなかつた。その男は巨大な剣で衛兵たちを切り刻んだ。

恐怖の海賊ロブは上機嫌に笑つた。まったくどうってこともなかつた。忍び込み、囚人を逃がし、立ち去る。ただそれだけのことだった。マークは全員の注意をロブから引き離し、ロブの退路を断とうとする衛兵を殺す役目を見事にやってのけた。

あとは5人の罪人をアレクに引き渡すだけだ。彼とマークの船はすばやく立ち去り、罪人たちはテッキの下で眠っていた。追手は見えない。ロブは顔に激しく吹きつける海風の中で狂喜しながら、再び笑つた。アレクは彼に十分な報酬をくれるだろう。

8

メイガスは、彼の持っている中で一番立派な赤いローブを身に着け、両手を上げて洞窟の中央の位置に立つた。皺の寄った眉間に今にも破れんばかりとなり、一滴のなま暖かい玉の汗が、冷たい濡れ跡を描いて前腕から上腕へ、ついには汗びっしょりの胸元へゆっくりと流れ落ちた。

呪文は思っていたよりかなり難しかつた。魔王、怨念のウルシュラを呼び寄せるのは、不可能に近い仕事であることがわかつた。だが、戦っていたのは悪魔のほうだった！彼は本当は呼び出されたくないか、もしくは簡単には死なないだけの値打ちがメイガスにあるかどうか試しているのであつた。

メイガスのかけている強力な魔法に引き寄せられて、小悪魔たちが周りをそわそわ動き回っていた。おそらく魔術師を混乱させるためにウルシュラによって送られてきたのだろう。メイガスは彼らを閉め出した。どのみち彼らはサークルには入れない。誰もこれを侵すことはできないのだ。

今や震えおののいているメイガスの体内を歓喜と恐怖の波がどっと押し寄せてきた。ウルシュラが来ていた！ペンタグラムの中央に硫黄臭い蒸気が激しく渦を巻いた。激しい炎の輪がペンタグラムのサークルの中にはぱっと燃え上がった。

突然、洞窟が真っ暗になった。ペンタグラムの中央からぎらぎら光る明かりがゆっくりと現れた。怨念のウルシュラがやって来た。

彼は、巨大で見るも恐ろしい姿をしていた。皮膚はあざやかな緑色のうろこで覆われていた。腕は長く、筋肉がひどく盛り上がり、強靭な指先から残酷で鋭い爪が数インチも伸びていた。どっしりした胴体の上にうす気味悪い頭が載せられ、その頭の両側から濃い緑色の角が突き出していた。顔つきは粗野で醜い。物腰は死と支配者と権威の匂いをまきちらしている。

巨大な胸から響き渡るような低い声でウルシュラが口をきいた。「わしは來たぞ。お前たちの計画は知っている。お前たちの王となるつもりだが、その前に条件を取り決めなければならない。リーダーのドラゴンはどこだ？」

悪魔を呼び出した興奮で忘れられていたアレクが、洞窟の周囲から前に進み出た。「わしがアレクだ。すぐ行動に移せるように条件を決めよう」ほとんど消耗し尽くしているメイガスは、ため息をついた。長い夜になりそうだ。

マクシマス王は、秩序の笏でテーブルをごつごつ叩いて、議論を交わしている大勢の顧問官たちを黙らせた。彼は言った。「われらには助けが必要だ。謀反人どもはきわめて完璧に組織されており、われらは敵の手中にある。敵の最初の攻撃はわざと失敗に見せかけ、サハリアの謀反を成功に導いた。敵はその目的のため、わしに勝つと説得して諸外国の使者たちを邪道に導いた。今その使者達はこの地下室に座って処刑を待っている。次はどんな手で来るであろうか？」

顧問官たちは何時間もかけて議論したが、結論には達しなかった。会議は朝まで持ち越され、結局は眠りが事態に新しい光明をもたらすだろうと、虚しい望みを抱くだけに終わった。とはいえ、マクシマスは確固たる信念を持ち続けていた。王である自分が笏を持っている限り、四大陸に無秩序が到来することはありえないことを、彼は知っていた。

アレクとウルシュラは翌日までかかって十分な駆け引きをした。二人とも何ら問題はないだろうと確信した。お互いに自分が優位に立ったという気がしていた。

笏を盗む計画の話し合いが終わった。ウルシュラはアレクを自分の領域へ連れて行くことになった。ウルシュラは自分の住みかから次元の入り口を開けて、ほんのわずかの間、アレクをマクシマスと笏のそばに出現させることになった。ここまで来たからには、アレクがウルシュラの領地に確実に戻るためにには、何があっても笏を奪うことを請け合わねばならない。

アレクは心配でたまらなかった。彼と部下たちの仕事のすべてはこの瞬間に向けられてきたのである。すべては彼らにかかっていた。ウルシュラが裏切る可能性はありえない。二人の間には血書が取り交わされているのだ。もし自分が失敗したら？

アレクがウルシュラを捜し出したとき、彼は亡骸リナルダスとラグフェイスの二人と話し込んでいた。「ウルシュラ、時間だ」「では、出発しよう」

笏が盗まれてから数ヶ月が過ぎた。四大陸はしだいに荒廃していく。国々にまたがる多くの城のすべてに、アレクの腹心の部下の人や、モンスターの群れが住み着いた。最後に残された秩序の前哨地点は王城で、そこでは笏の所在地の微かな情報が執拗に求められていた。

マクシマスは瀕死の床についていた。アレクが今望んでいるのは彼の死だけであり、マクシマスもまたその望みに応えようとしているかのようであった。アレクは怨念のウルシュラが王座に座り、無秩序がはこびるのを辛抱強くまっていた。

マクシマスは最後のかすかな希望を想い描いて微笑んだ。一人の勇者が王の傍らにいた。恐ろしい悪のダンジョンを征服して、最近戻ったばかりのその勇者は、軍を召集してアレクから笏を奪い返すことを承諾した。マクシマスは生きられる限り生き抜くであろう。その勇者は、彼の国民と領土が平和なままでいるための唯一の望みの綱であり、マクシマスが死ぬ前に笏を取り戻すことのできる唯一の人物であった。

アレクは、新たに獲得した城の中で心地よくくつろいでいた。しかし、メイガスの知らせに心痛の面もちで耳をかたむけた。アレクの心に不安の種が芽生えた。

笏を奪い返すために強力な勇者が送られたというのだ。とりわけ勇者というやつは忌々しい。つねに不可能を可能にすると思われている。だが、このおれに関してはそうはいかぬぞ、とアレクは思った。よし、本当に不可能にしてやる。

アレクは計画を実行に移した。彼は秘密の場所に笏を埋め、その地図を25片にばらばらにした。彼と部下たちがそれぞれ地図を一枚づつ持ち、彼には使えない力のアイテムに残りの8片を隠した。

さて、やつらに笏をつけさせよう。わしは支配する。無秩序がはこびるのだ。

マクシマスは、顧問官たちがこれほど頼りにならないとは信じられなかつた。会議は大混乱をきたした。国民は助けを必要とし、敵は阻止される必要があるというのに建設的な結論は何一つ引き出されなかつた。

マクシマスが立ち上がつた。その手には秩序の笏がしっかりと握られていた。部屋がしんと静まり、顧問官たちの目が一斉に王に向かれた。

「ドラゴンの雄アレクが敵の指導者であることはわかっている」マクシマスは言葉を続けた。「彼の居場所はわかっている。話し合いを止めて、行動を起こすときだ」

彼は、笏を頭上に持ち上げた。「すぐ軍を率いよ。あやつの息の根をとめるのだ」

突然、顧問官全員がはっと息を止めた。マクシマスの後ろに大きな長方形の空間が現れたのだ。その空間からうろこ状の頭が突き出した。ドラゴンの頭だ。

マクシマスは背後に異様な気配を感じ、本能的に笏を体に引き寄せて体の向きを変え始めた。しかし、すでに遅かった。巨大なき爪が彼の手から笏をもぎ取つて空間の中へ引っ込んだ。

空間をのぞき込んだマクシマスは、自分の大切な笏を盗んだドラゴンを見ることができた。そのドラゴンの横で、恐ろしい顔つきの悪魔がげらげら笑っていた。ドラゴンと悪魔の周りを炎がめらめらと取り囲んでいた。そして空間が閉じた。

マクシマスはその場にくぎづけになった。顧問官たちは、今見たことが現実でないことを願いながら、王をじっと見つめていた。マクシマスが崩れるように倒れ、ついに恐怖が現実となつた。



冒険を始める

ゲームの始め方

キングス・バウンティを起動すると、ロゴ表示に続いて、オープニングが始まります。オープニングを省略したい場合は、マウスの右ボタン、または、E S Cキーを押してください。

オープニングが終わると、キングス・バウンティのタイトルが表示されます。ここでマウス、または、キーを押すと、新しくゲームを始める、セーブした所から始めるを選択するウインドウが表示されます。新規にゲームを始める場合は、新しくゲームを始めるのアイコンをクリックするか、Nを押してください。セーブした続きから始める場合は、セーブした所から始めるのアイコンをクリックするか、Lを押してください。

新しくゲームを始めるを選択すると、キャラクター選択ウインドウが表示されます。ここで、あなたが演じる冒険家のタイプを4種類（騎士、戦士、女魔法使い、バーバリアン）の中から選びます。キャラクターアイコンをクリックするか、A、B、C、Dを押してください。それぞれのキャラクターは後で説明される異なる長所と短所を持っています。

キャラクターを選ぶと、キャラクターの名前を入力するウインドウが表示されます。マウスまたはキーボードを使って、8文字以内の名前を入力してください。

名前の入力が終ると、難易度設定のウインドウが表示されます。難易度によって、マクシマス王のために秩序の笏を取り戻すのに要する日数が決ります。さらに、悪党との遭遇の難しさや敵の総体的な強さが違ってきます。指定のアイコンをクリックするか、A、B、C、Dを押してください。

難易度設定が終わるか、セーブした所から始めるを選択すると、セーブまたはロードする場所を選択するウインドウが表示されます。任意のアイコンをクリックするか、A～Hを押してください。

いずれのウインドウにおいても、マウスの右ボタン、または、E S Cキーを押すと、一つ前のウインドウに戻ります。

付録のクイック・リファレンス・カードに、基本能力とそれぞれ4種類のキャラクターに必要な条件が書かれています。必要に応じて利用してください。

キャラクタの職業

《騎士》

中世の英雄である騎士は、勇敢でカリスマ的性質を備え、ほとんどどんな窮地からも逃れるだけの聰明さを持っています。また、総合的な性質におけるどんな欠点をも埋め合わせるだけの幸運に恵まれています。

強力な騎士は、4つの職業の中で最も優れた部隊を連れてスタートします。騎士の統率力に匹敵するのはバーバリアンだけで、最初のゴールドと週あたりの報酬は最高額です。騎士の唯一の弱点は魔法能力が少し不足していることで、教育を受けてからでないと魔法をかけることができず、しかも進歩の度合いが遅いので、次のレベルに到達するためには大量の敵を捕らえる必要があります。

とはいっても、騎士は最もプレイしやすいキャラクターであり、時間が切れる前に秩序の笏を取り戻す優れた可能性を備えています。

《戦士》

高貴で清貧、思慮深くても活動的な戦士は、矛盾に満ちた力強いキャラクターです。戦士はほとんどの場合、生涯を通じて抛りどころとする主義を持っています。それはしばしば宗教であったり、成功するまでやり遂げようと日夜はげむ何かだったりします。戦士は自分の任務を

終えると、深遠かつ個人的な意義を持つ新しい主義を見つけるまで、簡素で禁欲的な隱遁生活に入るのが普通です。

戦士の統率力は自覚ましくはないものの強大で、当初率いる部隊は格別強いとはいえないものの、数が非常に多くひたむきに行動します。スタート時に持っているゴールドと週あたりの報酬はかなりの額です。統率力と唯一騎士より速いレベルアップは魔法における真の熟練によって補填されますが、最初に魔法を教えてからスタートさせる必要があります。戦士の魔法能力は唯一女魔法使いに次ぐもので、魔法保有能力も同様です。戦士は優れたキャラクターで、騎士と女魔法使いの完全な混合体であり、プレイするにはそれなりの難しさがあります。戦士は騎士と女魔法使いの職業の利点を備えていますが、騎士と女魔法使いのそれよりは劣ります。他のいずれの職業と同様、マクシマス王のために秩序の笏を取り戻す能力はありますが、成功するまでに時間がかかるかもしれません。

《女魔法使い》

ヒロインの新種である女魔法使いは、かなり活発なキャラクターです。狡猾で臨機応変の才があり、悪に染まりやすく、腕力に頼る他のキャラクターに比べて、しばしば成功への道は困難ともいえます。

魔法は相手に畏怖よりも恐怖のほうをたやすく植えつけてしまうため、4つの職業の中で最も統率力に欠け、最初の部隊は一番ひよわです。女魔法使いは戦士に匹敵するかなりの量のゴールドと、かなりの額の週あたりの報酬を持ってスタートします。

しかし、報酬の上昇率は他の職業に比べて横ばい状態です。本業が魔法なので、どの職業よりもそれをうまくこなします。女魔法使いは魔法を唱える能力を備えてゲームをスタートします。最初の魔法記憶量は好敵手の記憶力のほぼ2倍で、魔法能力は最初から優れており、急速に進歩します。レベルアップも速く、唯一バーバリアンに次ぎます。

女魔法使いは最もプレイしにくいと言つていいでしょう。統率力の欠如は早くもこたえますが、魔法能力と最初のゴールド量で急速に進歩し

ます。実際にプレイしてみると、女魔法使いがマクシマス王のために秩序の笏を取り戻す確率は比較的高いです。

《バーバリアン》

野卑で無遠慮で妥協しないバーバリアンは、まさしく最高のリーダーです。バーバリアンは力を鼻にかけていて、自分がいかに強いかを全員に知らしめます。行動はことごとく虚勢に満ちていて、ほんやりした部下に賞賛の念を吹き込みます。

バーバリアンの統率力は騎士のそれに相当する最高値で、スタート時の部隊もまた強力です。最初のゴールド量は最低ですが、週あたりの報酬はおそらく最高額でしょう。しかも「レベルアップの進捗率」はどの職業よりも速く、有利であることは歴然としています。一方、魔法能力は劣っています。まず魔法の基礎を教わる必要があり、それからかろうじて使うことができます。魔法能力と魔法記憶量は最低です。

バーバリアンは他の職業にとってかなり困難となることを軽く切り抜けます。しかし、魔法能力の欠如が最後のゴールへ向かう道を妨げるため、マクシマス王のための秩序の笏の奪還において問題が生じると思われます。

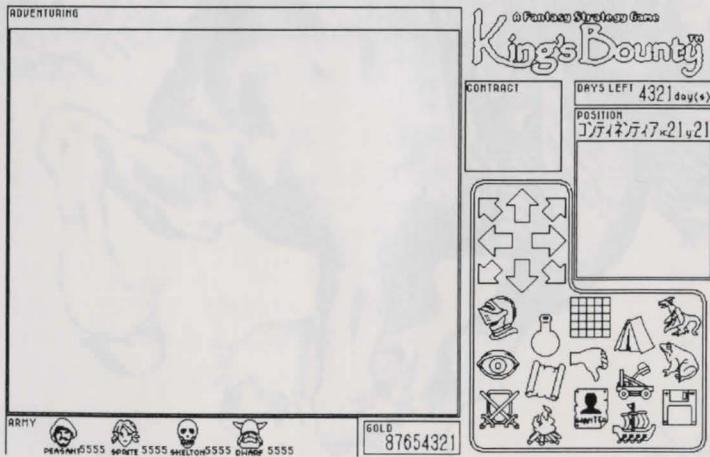


冒険の説明

ゲームをスタートする

新しいキャラクターを選ぶか、セーブ・データをロードすると、『キングス・バウンティ』の冒険が始まります。あなたの選んだキャラクターとその最初の部隊が、国旗のついた白馬のアイコンで表示されます。新たなゲームはすべてコンティネンティアの王の城のちょうど外側でスタートし、ロードされたゲームは最後にセーブされた場所からスタートします。

冒険画面は下図のようになっています。



移動メニュー

キャラクターを移動するには、矢印アイコンをクリックするか、キャラクターの周囲の移動方向をクリックします。キーボードの場合は、1～4、6～9のテンキーを使用します。

オプション・メニュー



V - 《ステータス》

このコマンドは、あなたのキャラクターに関連する事柄をすべて表示します。

名前 — キャラクターの名前と獲得したランクを表示します。

統率力 — 個々の部隊をコントロールする能力を示します。あなたは一つの部隊の部隊値より大きい値の統率力を持っていなければなりません。そうでない場合には、その部隊は「コントロール不能」と表示され、戦闘画面でその部隊に最も接近している（たいていはあなたの部隊の一つ）を攻撃してきます。それぞれの部隊は個別にコントロールされることに注意してください。戦闘が終わって、生き残った部隊が「コントロール不能」の場合、さまよえる裏切りモンスターの部隊となり、再びあなたの部隊に加わることは決してありません。

報酬／週 — これは各週の初めにマクシマス王から受け取る金額です。この収入は、王国のために新しい富の資源を発見したり、ランクを獲得することによって引き上げられます。

所持金 — あなたの運転資金となる金額です。この資金を用いて部隊の支払いや、その他の経費に充てます。

魔法能力 — あなたのキャラクターが魔法を唱えるときの能力レベル

です。能力レベルが高いほど、その魔法はより強力でより効力を發揮します。能力レベルはランクを獲得するか、ある特殊な遭遇によって高められます。

最大魔法数 — あなたが一度に所有できる魔法の数を表示します。最大数はランクの上昇または特殊なイベントによって増やされます。

捕らえた悪党 — これは、今まで捕らえた悪党の数です。捕らえた悪党の数によって現在のスコアがアップします。捕らえるべき悪党は全部で17人いますが、全員捕らえなくても、秩序の笏を取り戻すことはできます。

発見したアイテム — 四大陸のあちこちで発見される8個のアイテムがあります。一つ発見することにあなたの現在のスコアがアップします。秩序の笏を発見するために全部を発見する必要はありません。

守備隊を置いた城 — 城への攻撃が成功するたびに、城に守備隊を置くことができます。これはあなたの報酬／週を増やし、その城に敵が再び住み着かないことを保証します。城に守備隊を置くたびにあなたの現在のスコアがアップします。

殺された部下 — これは、あなたが今まで指揮した部隊で戦闘で死んだ部下の数を表しています。部下が死ぬたびにあなたの現在のスコアは減らされます。農夫が死んでもドラゴンが死んでも同じようにカウントされますので、注意して率いてください。

現在の得点 — これは、あなたがキングス・バウンティを通じて高められる進歩の記録です。秩序の笏を発見するか、決められた日数まで続けます。

さらに《ステータス》コマンドには、8個のアイテムと四大陸へ至る通

路を示すマップも含まれています。あなたがアイテムやマップを発見するたびにそのアイコンが現れます。あなたはコンティネンティアのマップを持ってゲームをスタートし、新しいマップを見つけてから新しい大陸を冒険します。

S - 《調べる》

四大陸のどこかの草地に秩序の笏が埋められています。パズルマップを手掛かりとして、その場所を推定し、突き止めなければなりません。時間内に笏を発見すれば、あなたはゲームに勝つことができます！ 秩序の笏を捜す場合、マップ中央のドラゴンの雄アレクを捕らえていれば、探索はたった1日で済みますが、そうでなければ、探索には10日かかります。

A - 《部隊表示》

このコマンドを押すと、あなたの部隊の状態を見るることができます。あなたは一度に5種類の部隊を持つことができます。同じ種族の部隊は分割できません。あなたの部隊にすでにいる種族をもっと雇う場合、それらの種族は現在の部隊に加えられます。《部隊表示》は、それぞれの部隊の状態を表示します。画面には、種族名、部隊の総数、種族能力、移動、部隊値、攻撃、費用／週、士気が詳細に表示されます。

種族能力とは、その部隊の戦闘レベルのことです。同じレベルの2つの部隊だと、お互いに相手を攻撃する確率は同じです。異なるレベルの部隊だと、その確率は違ってきます。相手グループのレベルが低いほうが、レベルの高いグループより攻撃がしやすくなります。攻撃の確率の相違は、種族能力の違いに比例します。

移動とは、部隊が1ターン内で行える移動量のことです。

部隊値とは、部隊全体が耐えられるダメージの合計で、0になると死んでしまいます。部隊値が下がるにつれて、その部隊に属する生き物が

死んでいきます。そして、その部隊を支配するためには、あなたの統率力の方が上回っていなければなりません。

攻撃とは、部隊が敵に加えられるダメージのことです。

費用／週は、部隊を雇つておくために支払う金額です。あなたが週あたりの報酬を受け取った後で部隊に支払います。費用が不足すると部隊は去ってしまいます。また、守備隊を城に駐屯させるためには、最初に費用／週を支払ってから部隊を城に配置しなければなりません。

士気は、その部隊が加えることのできるダメージを変化させます。士気が高いと攻撃力が強まり、士気が低いと攻撃力は弱まります。

《部隊表示》の中で、部隊の配置を変えることもできます。選択された部隊が最後尾になります。



U – 《魔法》

このコマンドは、あなたが魔法を使える状態にあるときに用いることができます。ウインドウにはあなたが持っている魔法の数が表示されます。魔法についての説明は、**{付録A：魔法}** を読んでください。



M – 《オートマップ》

四大陸のそれを冒険すると、あなたの通った場所がマップに自動的に表示されていきます。あなたは、現在いる大陸のマップを見ることができます。マップを表示すると、現在地が、 64×64 の座標内に表示されます。



SPACE – 《待機》

わずかの間、待機します。



P – 《パズル》

このコマンドは、冒険ウインドウをパズルマップの拡大図に替えます。悪党を一人捕らえるか、またはアイテムを一つ発見するごとに、一片のパズルマップを獲得します。そして、今まで獲得したマップを開いて見せてくれるので、残りのマップのどの部分をどの悪党またはアイテムが持っているかがわかります。パズル・マップはジグソーパズルに似たもので、あなたはその中に悪党から奪った新たな部分をはめ込まなければなりません。ジグソーパズルが形づくる地図の中心が、秩序の笏のありかです。



D – 《解雇》

このコマンドはあなたの部隊から1組の部隊を解雇します。解雇された部隊は四大陸から永久に姿を消しますが、マップ上の各所にて、再び新兵を雇うことはできます。



I – 《人相書》

このコマンドは、現在あなたが捕獲を請け負っている悪党の顔を表示します。その悪党の名前、通称、報酬、目撃地、特徴、犯罪、そして判っていれば、居城も表示されます。



W – 《週末まで待機》

このコマンドを使うと、すべての活動を中止してただじっと現在の週が終わるのを待つことができます。一週間は5日です。一週間に異なる生き物が再生されます。ある生き物の週がやって来ると、その生き物が住居に補充されます。さらに、週末にはあなたの予算が表示されます。これは、あなたの手元に残っている現金、マクシマス王から受け取ったばかりの報酬、ポートを借りていればポート代、部隊に支払うべき金額、新しい手持ちゴールドの額を計算します。この情報には、あなたの部隊の損失状況も表示されます。



G – 《城への攻撃》

このコマンドを使って敵の城を攻撃します。敵の城を攻撃

するには、投石器を持っていなければなりません。敵の城の前に立ち、このコマンドを使用します。



N - 《大陸移動》

大陸移動コマンドは、ポートに乗っているときにだけ使うことができます。しかも、行きたい大陸へ至る航路を詳しく説明したマップも必要となるはずです。



F, L - 《飛行、着地》

飛行コマンドは、あなたのパーティがドラゴンやデーモンやバンパイア、もしくは大魔法使いといった、飛ぶことのできる種族で全員構成されている場合に効力を発揮します。スプライトは体が小さすぎて大きい種族に追いつけないため、この中には含まれません。飛んでいるときは、町や城に入ることも、戦闘に従事することもできません。つまり、あなたは地上からの影響を受けません。飛行は、要するに障害物を無視して素早く周囲を動き回る手段なのです。

着地コマンドはあなたが飛んでいるときだけ使うことができます。着地するためには、誰もいない草地の上でなければなりません。着地したら、再び通常の陸地移動に入ります。



C - 《コントロール》

コントロール・オプションを変更します。

メッセージ速度

これは、戦闘時のメッセージの表示速度を設定します。

0（最も速い）から9（最も遅い）まで好きな数を選べます。

音 楽

ゲーム中の音楽のオン／オフを切り替えます。

効果音

ゲーム中の効果音のオン／オフを切り替えます。

部隊数表示

これは戦闘ウィンドウにのみ影響を及ぼします。これをオフにすると、味方も敵も含め、それぞれの部隊数が表示されません。

マウス表示

マウス表示のオン／オフを切り替えます。

マウス表示をオフにするとキーボードのみの操作となります。



E - 《システム》

このコマンドは、データのロード、ゲーム状態のセーブ、ゲーム終了の3つを行います。

O - 《オプション》

このコマンドはキーボードによるプレイで使用します。コマンド・キー一覧のウィンドウを表示します。

戦闘

キングス・バウンティには、野外戦と攻城戦の二種類の戦闘形態があります。

さあよう敵に出くわして交戦を決意したら、野外戦に突入します。攻城戦にとりかかるためには城を攻撃しなければならず、城塞を突破するための投石器を持っていなければなりません。投石器を持っていないと、城への攻撃はできません。

あなたの部隊と敵の部隊が実際に戦闘に入ると、戦闘画面に変わります。

野外戦の戦闘ウインドウでは、あなたの各部隊が左側に、敵軍の各部隊が右側に配置されます。画面上には水域、森林、山の障害物があります。それらを飛び越えられる生き物以外は通過できません。飛行できる生き物も障害物でターンを終えることはできません。

メニュー・バーには、どの部隊が移動し、攻撃することになっているかが表示されています。さらに、その部隊はアニメ化され動いています。部隊名の横には、その部隊が移動できる《移動の残りポイント》が表示されています。部隊がいすれかの方向に1スペース移動すると、《移動の残りポイント》が1減ります。飛行生物は飛んでいる時に《移動の残りポイント》が減ることはできません。

攻撃するためには、部隊は最低でも1移動ポイントを持ち、敵の隣にいなければなりません。敵がいる方向に移動して攻撃が始まります。攻撃を行うことによって一つの部隊のターンが終了します。さらに、どの部隊も1戦闘ラウンドで一回の攻撃と一回の応酬ができます。攻撃されたら、その部隊はその敵に対して報復攻撃をすることができます。複数の部隊で攻撃する場合、最初の攻撃だけが応酬を受けます。強力な部隊を攻撃するときの巧みな戦略は、最初に弱い部隊の一つに攻撃させて応酬攻撃をやわらげることです。そうすると、その後で強力な部隊が応酬攻撃を心配せずに攻撃できます。

両軍がすべての移動と攻撃を完了する1戦闘ラウンドごとに一回、あなたは戦闘魔法を唱えることができます。魔法はあなたの部隊の一つが移動待機中に唱えなければなりません。それはその部隊のターンに支障

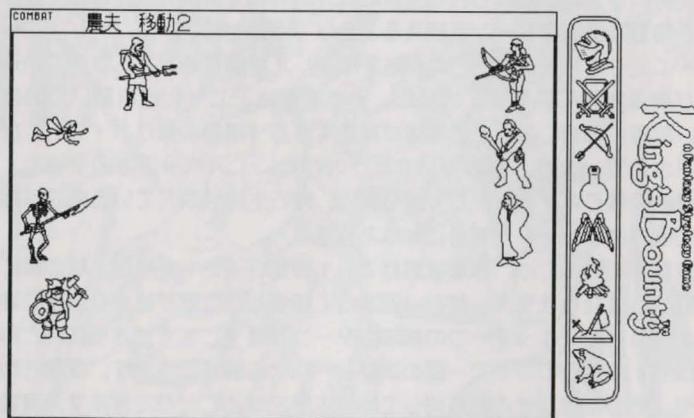


をきたしません。さらに、戦闘で役立つ特殊な能力を持つ生き物もいます。また、ある種族の中には他の種族を攻撃できない者もいます。たとえば、農夫はドラゴンを攻撃することはできません。

戦闘で勝利したら、冒険画面に戻って秩序の笏の探索を続けます。攻城戦で勝利した場合、悪党の人物相手を持っていれば、パズル・マップの一片が得られ、あなたのスコアがアップします。持っていない場合は、悪党は解放され、別の城を占拠して新たな部隊を組織するでしょう。戦いに負けたら、あなたは恥をさらしてマクシマス王の城へ戻されます。王はあなたに申し訳程度の部隊を与えて、再び冒険へ送り出します。

度重なる敗北は王の怒りをかきたてます。

戦闘画面は下図のようになっています。



戦闘時に利用できるコマンドは、冒険時に使われるコマンドとは若干異なります。

移動コマンド、V-《ステータス》、A-《部隊表示》、C-《コントロール》、O-《オプション》は同じですが、それ以外は次の通りです。

S - 《撃つ》

このコマンドは、弓、岩などの飛び道具、あるいは火の玉、稻妻の魔法を使える部隊のためのコマンドです。このコマンドを選択すると、画面に輪が現れます。輪を攻撃したい敵の部隊に移動させ、照準を合わせてから決定します。

注意：あなたが敵の部隊に隣り合わせているときは使えません。

U - 《魔法》

あなたの部隊の攻撃ラウンド中にこのコマンドを選択すると、あなたは魔法を使うことができます。画面には、魔法の一覧とあなたの持っている数が表示されます。魔法を選んでそれを唱えた後で、その部隊は自分のターンを継続することができます。

F - 《飛行》

このコマンドは、飛ぶことのできる部隊のためのコマンドです。このコマンドを選択すると、画面に輪が現れます。輪を障害物のない任意の場所に移動させ、照準を合わせてから決定します。

E - 《ターン終了》

このコマンドは、あなたの部隊の攻撃ラウンド中にターンを強制的に終了する場合に用います。

G - 《降伏》

このコマンドはあなたの支配下にある全部隊を解散します。部隊は戦闘から逃げ、あなたは敵の勝利を認めます。このコマンドは、あなたの部隊が戦闘に勝てず、現在のスコアを減らす無益な損害を被りたくないとき、最もよく使われます。

SPACE - 部隊選択

このコマンドはキーボードによるプレイで使用します。攻撃を行う部隊の順番を変えたいときに使用します。あなたの部隊の攻撃ラウンド中にスペース・キーを押すと攻撃対象が次の部隊に移ります。マウスによるプレイでは、部隊を直接クリックしてください。



パズル・マップと ゲームの勝利

パズル・マップが冒険家をマクシマス王の秩序の笏へ導きます。パズルのそれぞれの片が笏を盗んだ悪党どもの描いたマップの一片と合致し、そのマップが笏の場所へ導くのです。パズルの断片が実際のマップ部分と置き換えていくに従って、最終的に笏のありかが表示されます。

パズル・マップの断片を手に入れるためには、人相書を持っている悪党を倒すか、8個のアイテムを発見しなければなりません。悪党とアイテムのそれぞれが一片のマップ部分を持っています。中央のマップ部分は、笏を盗んだ首謀者のドラゴンの雄アレクが持っています。

笏はパズル・マップの中央に埋められ、探索は最後にここへ行き着くはずです。笏は草地の中に埋まっています。パズルの中央の断片を持っていなかったり、その周囲の地形が何となくあいまいなために笏の正確な位置がわからないときは、無益な探索が10日間続くと警告されます。実りある探索は1日にしかすぎません。笏を取り戻せば、あなたの勝利です。

笏を見つける前に時間が切れると、四大陸は衰退と破滅の時代に入り、平和であった世界はことごとく崩壊していきます。マクシマス王は王国の崩壊に直面し、激しい苦痛をともなって死んでしまいます。

時間内に笏を取り戻せば、国土は救われ、マクシマス王の慈悲深い支配はさらに何年も長く続きます。しかも、あなたは褒美として自分の土地と莫大な富を手に入れることができます。

付録 A 魔 法

魔法は2種類あります。1つは冒険魔法で、移動中であればいつでも唱えることができます。冒険魔法は街や城の中の場所を探索したり、戦闘などのイベントが発生している時は唱えられません。もう1つは戦闘魔法で、部隊が戦闘シーンに入っている間だけ唱えることができます。さらに、戦闘魔法は味方の部隊が移動待機中に唱えなければなりません。その後、部隊は不利益を被ることなく通常通りの移動・攻撃を行うことができます。

冒険魔法

《橋架設》

この魔法を唱えると、東西南北のどの方向へでも2区画に渡る魔法の橋をかけることができます。細流や川のような小さな水域を渡るときにかなり役に立ち、交通の頻繁な地点間に永久的な通路を供給します。それぞれにいくつもの橋を繋ぎ合わせることができます。

《時間停止》

時間停止には様々な利用価値があります。この魔法を唱えると、魔法能力に応じた期間、時間を停止します。時間が止められると、あなたの部隊だけが移動できます。

しかも、日数が経過しないので、高くつく部隊に支払う金を工面したり、パズルを解く余裕ができます。

《悪党発見》

この時間節約の魔法は、現在持っている人相書の悪党の居場所を突き

止めます。この魔法の大きな欠点は、悪党の居場所を見つけるだけで、部隊のタイプや規模を知ることができないことです。

《城の門》

この魔法を唱えると、部隊は、以前に行ったどの城へでも瞬間移動できます。強力な魔法なので、弱体化した部隊を補充するのに役立ちます。

《街の門》

城の門と非常によく似ているこの魔法は、部隊を以前に行ったどの街へでも瞬間移動します。

《即席部隊》

ある生き物の住居を見つけて、偶然そこで見つけた生き物を部隊に加えるより、この魔法を唱えるほうがいいでしょう。部隊にまだ加える余裕があれば、別の部隊を隊列に加えることができます。部隊の規模は魔法能力によって異なり、徴兵される生き物の種類は職業とレベルによって異なります。

《統率力増加》

この魔法は、魔法能力に応じて、統率力を人為的に高め、その効力は魔法を唱えた週の週末まで持続します。この魔法は、かなり手ごわい悪党との戦闘が予想される場合に特に効力を發揮します。統率力を高めることによって、さらに数の多い強力な部隊を組織することができます。

戦闘魔法

《部隊増殖》

この魔法は、複製を作ることによって現在いる部隊に生き物を追加することができます。複製される生き物の実数は魔法能力に比例し、より強力な生き物を作り出すためには、時として功を奏するまで何度もこの魔法をかける必要があります。

《瞬間移動》

かなり頻繁に必要とされる戦術的魔法であり、敵味方にかかわらず、どの部隊でも戦闘画面の誰もいない草地へ移動させることができます。この魔法で部隊を巧みに操って敵の弓兵をやっつけたり、手ごわい敵の部隊を転送したり、あなたの部隊を重要な位置に移動させることができます。

《火の玉》

簡単な攻撃魔法である火の玉は、大きな破壊の火の玉を生じさせて、敵の部隊にそれを投げつけることができます。敵軍に与えるダメージは魔法能力によって異なります。

《稻妻》

火の玉の魔法に匹敵する稻妻は、敵の部隊に電光を放つことができます。この魔法によって生じるダメージの量は魔法能力によって異なりますが、加えるダメージの量は火の玉よりは少ないです。

《凍結》

敵軍にこの魔法をかけると、その動きを制限して、1戦闘ラウンドのあいだその場に留めておきます。ですが、その部隊は相変わらず隣にいる部隊を攻撃し、攻撃を受けた場合には報復攻撃ができます。

《復活》

完全に強力とはいえないものの、復活はやはり侮りがたい魔法です。この魔法は、戦闘中に殺された生き物を、魔法能力のレベル数だけ生き返らせます。元の部隊に生き残っている者がいる場合にのみ生き返らせることができます。

《不死解除》

火の玉より著しいダメージを加えるこの魔法は、アンデッドの生き物の敵軍を狙い、とりわけ4種類のアンデット（スケルトン、ゾンビ、ゴースト、バンパイア）に対して辛辣な連続的破壊を浴びせます。これらの生き物に与えるダメージの量は魔法能力によって異なります。

付録 B

四大陸の生き物（モンスター）

四大陸じゅうのあちこちを恐ろしい生き物が自由に歩き回っています。住居は、平原、森林、城、ダンジョン、丘の5種類があります。生き物によっては他の生き物とうまくつき合えない者もあり、部隊の士気が低下することがあります。生き物はそれぞれの性格を持ち、強さと能力が異なります。以下にそれぞれの特徴を説明します。

平原

このグループは、主に墮落した捨てばちな人間で構成されています。平原で生き延びることは、特に高潔であるということではなく、悪知恵にたけているということなのです。平原の生き物は、農夫、狼、遊牧民、バーバリアン、大魔法使いから成ります。

農夫



感化されやすく扱いやすい不運な平原の住民たちは、哀れな生涯に身を委ねています。農夫は十分戦うことなくたやすく死に、数の力以外に何の取り柄も持ち合わせていません。

狼



残忍でがつがつ飢えた狼は、他の弱い生き物を恐れさせます。足が速く、噛みついで少量のダメージを加えることができます。大群の狼の群れをきわめて良く維持し、小競り合いの流れを左右します。

ノマド



この悪賢い砂漠の遊牧民は残忍で擰猛です。優れた闘士ですが、いくぶん扱いにくいところがあります。ノマドは自由で気ままな砂漠の生活様式に慣れています。





バーバリアン

バーバリアンはきわめて破壊的な闘士となる可能性がありますが、一方で怠惰な怠け者となる可能性も持ち合わせています。もっぱら天賦の才だけを頼りに、バーバリアンはこん棒を振り回します。



大魔法使い

平原の原住民ではない大魔法使いは、平原に入り込むやまたたく間に平原の主となりました。経費が高くつき扱いにくいものの、飛んだり不斷のダメージを加える魔法能力は、他の弱い生き物をこらしめることができます。さらに、与えられたどの戦闘ラウンドでも「火の玉」の魔法を2回唱えることができます。

森 林

森の中での接近戦に慣れている森林の生き物たちは、獰猛で残忍な性質を備えています。スプライト、ノーム、エルフ、トロウル、ドレイドが森林のモンスター族を形成し、暮らしています。



スプライト

飛ぶことのできる森の生き物であるスプライトは、生き延びる理由があります。スプライトは速く飛び、命令に良く従うからです。またたやすく死に、小柄なため、敵に決定的な一撃を加えるのは困難です。



ノーム

木の幹の下にある洞穴の地下住人であるノームは、弱い戦闘軍になります。しかも体が小さいため、他の体の大きい敵に弱く、たった1ラウンドで大量にやられてしまします。





エルフ

弓矢を装備した俊足のエルフは、有効な中型の戦闘部隊です。エルフはしばしば、圧倒的な遠方攻撃で互角な力を持つ敵の多くを滅ぼすことができます。1回の戦闘につき弓矢を24回射ることができます。



トロウル

トロウルの特徴を述べるなら、大きくて、のろまで、醜いという表現がぴったりです。加えて卑劣です。トロウルはなかなか死なず、死ぬ間際までかなり大量のダメージを敵に加えることができます。一回の戦闘ラウンドで殺されなければ、部隊値を再生しますが、死ぬと再生成されません。



ドルイド

ドルイドは森林の生き物の中で最も優れた性質を備えており、それらを完璧に活用します。狡猾で、しかも比較的扱いやすいドルイドは、どの戦闘においても「稻妻」の魔法を3回唱えることができます。ドルイドはどんな戦闘部隊でも貴重な存在となります。

城

城の生き物は最も高度に訓練され熟練しています。民兵、弓兵、槍兵、騎兵、騎士で構成される城の生き物は、もともとは鍛練された人間です。彼らは平原の生き物とますますうまくやっていきます。



民兵

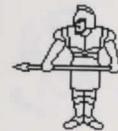
これらの頼もしい戦士たちは、他の弱い生き物と対等に張り合います。民兵は鎧を着た農夫です。





弓 兵

弓兵はほどほどに耐久力があり、大量のダメージを加えることができます。弓兵の得意とする戦術は戦場の片隅で待ち伏せて、不運な標的を射止めることができます。どの戦闘においても12回弓を射ることができます。



槍 兵

槍兵は弓兵のような飛び道具を持たない欠点を、血塗りの槍先で、きわめて破壊的な一撃を浴びせることで埋め合わせます。槍兵は費用を払うだけの値打ちが十分あります。



騎 兵

飛び生き物は別として、最高の機動部隊である騎兵は、敵を踏みつけて大破壊をもたらします。比較的高度なレベルでのみ獲得できます。



騎 士

これらの駆け出しの貴族たちは、自分の真価を証明してくれる戦闘と冒険を求めています。騎士は扱いにくく、常にわがまま、従わせるのは困難です。動きは鈍いですが、かなり強力です。比較的高度なレベルでのみ獲得できます。

ダンジョン

ダンジョンの生き物は他の住居の生き物とはうまくつき合っていません。彼らは呪われた魂と危険な精神を持つアンデッドです。彼らの攻撃には地獄の要素が含まれているため、相手には大量の苦痛を与えますが、他の住居の生き物たちが口うるさく文句を言うので、雇っておくのは危険です。ダンジョンの住人は、スケルトン、ゾンビ、ゴースト、パンパイア、デーモンがいます。





スケルトン

永眠の地を求めて四大陸じゅうをあてどもなくさまよう生ける死体のスケルトンは、ダンジョンでも劣った序列に属します。



ゾンビ

死体が比較的新鮮な時に生命を吹き込まれたからだと思われますが、スケルトンより強くて丈夫なゾンビは、驚異に満ちています。動きは鈍いですが、比較的強固なパンチをくらわすことができます。



ゴースト

腕利きの闘士で非常に動きの速いゴーストは、優れた闘士です。戦闘ラウンドが終わっても何人かのゴーストが生き残っていれば、殺した敵は全員、新たに再生されてゴーストとして部隊に加わります。ゴーストはすぐコントロール不能になることに注意してください。唯一の欠点は、ゴーストが部隊として仕えているあいだに「農夫の週間」に入ると、農夫になってしまふことです。あなたの部隊にいる、或いは城に駐屯しているゴーストだけが農夫に変わります。



バンパイア

夜の貴族であるバンパイアは、恐るべき部隊です。バンパイアは他の強い生き物に匹敵する力を備えています。攻撃を加えるたびに、敵に与えたダメージの分だけ回復していきます。ただし、本来持っている部隊値を上回ることはできません。バンパイアがコントロール不能にならないように気をつけてください。さもないと、あなたの部隊は大きなダメージを受けるでしょう。





デーモン

ダンジョンの主で、おそらくアンデッドの魂が潜んでいる場所を知っているがゆえに、デーモンはアンデッドそのものではありません。その構成如何にかかわらず、ターン毎に敵の部隊数を $1/2$ にすることがあるという点で、デーモンは四大陸でも有数のきわめて恐ろしい攻撃力を持っています。最も熟練した戦士であり、ドラゴン以外のほとんどの生き物を倒すことができます。上手に、そして慎重に活用してください。

丘

丘で生まれた生き物はタフです。同等の数であれば、丘の生き物はどんな敵でも皆殺しにするでしょう。オーク、ドワーフ、オーガ、ジャイアント、ドラゴンは丘の生まれです。彼らは強くてプライドが高いので用心してください！



オーク

長身で、野獣の顔を持つオークは、安価で非常に優れた部隊です。数が非常に多く、強力な攻撃が可能で、どこまでも卑劣なオークの部隊と一緒になら、失敗することはありません。



ドワーフ

オークの群れから山のわが家を守り、厳格な姿勢を持つドワーフは、有能な戦士です。体は小さいですが、目ざましい一撃を加えて他の大きい生き物をたくさん滅ぼすのが常です。



オーガ

オーガは体が大きく、頑丈で、無知です。オーガは破壊のために生き、それをうまく果たします。唯一の悩みはスピードで、器用に動き回ることができません。



ジャイアント

ジャイアントは運がよければ、デーモンを打ち倒すことができるかもしれません。また、与えられたどの戦闘においても6回まで、戦場の端から端まで大石を投げる恐ろしい攻撃を行うことができます。相手に接近して破壊的打撃を与えることを得意とし、弱い生き物を容赦なく攻撃します。



ドラゴン

ドラゴンは究極の戦闘生物です。他のどんな生き物よりも大量のダメージを加えることができます。同様に、他のどの生き物よりも手ひどい苦痛を与えます。しかも、ドラゴンは戦闘中に飛びることができます。さらに、魔法の影響をまったく受けません。真の強者だけが部隊の中でドラゴンの群れを自分の思いどおりに動かすことができます。

付録 C

8個の力のアイテム

四大陸にはらまかれている力のアイテムはそれぞれ、キャラクターにとって大いに助けとなる特殊な能力を備えています。しかも、アイテムを一つ見つけるごとに、パズルマップの一片を発見できます。以下に8個の力のアイテムについて説明します。

魔力の護符

この驚異的なアイテムを手に入れるごとに、どんなキャラクターでも魔法能力が高められます。とりわけバーバリアンにとって恵みをもたらします。これはかなり強力なアイテムです。

制海の錨

船乗りの幸福に多大な貢献をする海洋技術の保護者に与えられるこのアイテムは、どこにいる船乗りにも認められる象徴です。このアイテムを持つ者は、ボートを借りるときのレンタル料がかなり安くなります。

王筆の手紙

マクシマス王自身によって与えられるこのアイテムは、英雄行為を通して王国に並々ならぬ尽力を尽くしたことを示す褒美です。このアイテムは、キャラクターの受け取る週あたりの報酬を増やします。

ネクロスの書

伝説の書であるこのアイテムは、どんなキャラクターの魔法記憶力でも高めることができます。謎に包まれたその本のありかは知られていませんが、レベルの低い魔術師たちがにわかに能力を高めたという報告があります。

指揮の王冠

この驚異的なアイテムはただの金の王冠のように見えます。もともとは征服された歴代の王たちのために細工されたものが、庶民の間に流れてきたものです。このアイテムを身につけると、どのキャラクターでも統率力が2倍になります。

勇者の指輪

安物の飾りである強大なこのアイテムは、統率力とあらゆる英雄的資質を高めます。幸運度が高められ不可能の確率がさがり、指輪の持ち主にとって物事が有利に展開します。

保護の楯

昔の伝説の「白騎士」が用いたのがこのアイテムです。白騎士が戦いに出たとき、不可避の打撃以外傷つくことはなかったと伝えられています。現代の魔術によって変えられたこの楯は、今ではその持ち主の部隊全員を保護してくれます。

武勇の剣

神々自身の手で鍛えて造られたと言われるこのアイテムを用いる者は誰でも、とりつかれた戦士のように戦います。さらに、その仲間や部下にもその剣の深遠な能力が染み込みます。加えるダメージは一撃ごとにどんどん増加します。

付録 D

城、町、住居

四大陸を渡って冒険を続けるうちに、あなたは多くの城や街や生き物の住居に出くわします。それぞれの建物は異なった機能を持っています。

城に誰か住んでいるとすれば、17人の悪党の一人か、落ちぶれた略奪者のグループかのどちらかです。投石器を持っていたら、戦闘を開始できます。誰も住んでいなかったら、あなたは部隊を城に駐屯させて立ち去ることができ、それによってあなたの現在の得点と週あたりの報酬が増やされます。城に守備隊を置くときは、その部隊に一週間分の費用を支払わなければなりません。それ以後、彼らは城に常駐します。城に戻ってその部隊を自分の部隊に戻したいときは、彼らに支払いを続けなければなりません。戦闘に勝てば、生き残った部隊から城に駐屯兵を置くことができます。これによって、あなたの週あたりの報酬と現在の得点が増やされます。城の主が、あなたが人相書を持っている悪党なら、パズル・マップの一片を手に入れることができます。そうでないなら、悪党は逃走し、いずれは新たな城へ移り住むでしょう。城に守備隊を置かない場合、その悪党は再びその城に住みつく可能性があります。

マクシマス王の城で、冒険家は兵士を募るか、王に謁見を求めるの二つを行なうことができます。王城は、民兵、弓兵、槍兵、騎兵、騎士を募ることのできる唯一の場所です。これらの部隊の供給は事実上無制限ですが、かなり費用がかかります。冒険家はランクを獲得していくに従って、さらに強力な兵士を雇えるようになります。謁見においては、冒険家が相応な人物であればランクがあがります。そうでないときは、王の助言を賜り、ふたたび冒険の途上に送られます。

街は人と出会う場所であり、うわさと風刺の温床です。しかもそれは大いに役立ちます。街には、冒険家がかかりあうと思われる五つの行動があります。

人相書が得られるのは街の中です。キャラクターは一枚の人相書しか持つことはできませんが、人相書を取り替えることはできます。人相書を手に入れたら、あなたは居場所を突き止めて悪党の部隊を倒し、パズル・マップの一片を手に入れます。街には、いつでも選べる5枚の人相書があります。

街は、ボートを借りたり、返したりする場所でもあります。もしボートを借り、あなたがその街を出たとすれば、そのボートはその街のすぐ隣に現れます。ボートに乗り込むだけで、出帆します。ボートはある大陸から別の大陸へ渡る唯一の手段です。

街で情報を収集することで、冒険家は誰がその地方の城に住み、どのような部隊構成であるかを知ります。それ以外の情報は街からは何一つ収集されません。

街では魔法も売られています。それぞれの街が一種類の魔法を売っています。ゲームによって、街の魔法は変わります。

最後に、街で投石器を買うことができます。城を攻撃するときに、投石器は絶対に必要です。一人の冒険家が一度に持てる投石器は一つだけです。城への攻撃を試みて失敗すると、その投石器は破壊されてしまいます。成功すれば、壊れる確率はわずかです。

生き物の住居は、新しい部隊をあなたの軍に加えることのできる場所です。住居には四つのタイプがあり、城を除き、一つの住居に一種類のモンスターが住んでいます。城の生き物は王城でしか入隊させることができません。住居は、定数の一種類の生き物でスタートします。かなりの人数を入隊させると、その住居は空っぽになってしまいます。その生き物の週にならないと、その住居は補充されません。平原の生き物はほろ馬車に、森林の生き物は木の家に住み、ダンジョンの生き物は門が閉まっているように見えるダンジョンの入口の陰に住んでいます。丘の生き物は洞穴に住んでいます。

A Fantasy Strategy Game
King's Bounty

成長に伴う能力値リファレンス

キャラクタ の成長	逮捕した 悪党	統率力	最大 魔法数	魔力	報酬/週
騎士	—	100	2	1☆	1000
将軍	2	+100	+3	+1	+1000
元帥	8	+300	+4	+1	+2000
君主	14	+500	+5	+2	+4000
戦士	—	80	3	1☆	1000
従軍戦士	2	+80	+4	+2	+1000
勇者	7	+240	+5	+2	+2000
闇士	13	+400	+6	+2	+4000
バーバリアン	—	100	2	0☆	2000
首領	1	+100	+2	+1	+2000
族長	5	+300	+3	+1	+2000
大酋長	10	+500	+3	+1	+2000
女魔法使い	—	60	5	2	3000
魔女	3	+60	+8	+3	+1000
上級魔女	6	+180	+10	+5	+1000
魔王	12	+300	+12	+5	+1000

☆魔法を使うためには使い方を習う必要があります。

部隊の規模による表記一覧

1 - 9	わずか
10 - 19	少数
20 - 49	小部隊
50 - 99	中部隊
100 - 499	大部隊
500 -	大群

A Fantasy Strategy Game
King's Bounty

種族別能力値リファレンス

種族	レベル	H P	移動能力	与えるダメージ 攻撃/撃つ	給料	特殊能力(回数)
城						
民兵	2	2	2	1 - 2	50	
弓兵	2	10	2	1 - 2 / 1 - 3	250	矢射(12)
槍兵	3	10	2	2 - 4	300	
騎兵	4	20	4	3 - 5	800	
騎士	5	35	1	6 - 10	1000	
草原						
農夫	1	1	1	1	10	
狼	2	3	3	1 - 3	40	
ノマド	3	15	2	2 - 4	300	
バーバリアン	4	40	3	1 - 6	750	
大魔法使い	5	25	飛+1	2 - 3	1200	火の玉魔法(2)
森						
スプレイト	1	1	飛+1	1 - 2	15	
ノーム	2	5	1	1 - 3	60	
エルフ	3	10	3	1 - 2 / 2 - 4	200	矢射(24)
トロウル	4	50	1	2 - 5	1000	部隊値再生
ドルイド	5	25	2	2 - 3	700	稻妻魔法(3)
山						
オーク	2	5	2	2 - 3 / 1 - 2	75	矢射(6)
ドワーフ	3	20	1	2 - 4	350	
オーガ	4	40	1	3 - 5	750	
ジャイアント	5	60	3	10 - 20 / 5 - 10	2000	投石(6)
ドラゴン	6	200	飛+1	25 - 50	5000	耐魔法攻撃
迷宮						
スケルトン	2	3	2	1 - 2	40	
ゾンビ	2	5	1	2 - 2	50	
ゴースト	4	10	3	3 - 4	400	敵死者を吸収
バンパイア	5	30	飛+1	3 - 6	1500	傷の回復
デーモン	6	50	飛+1	5 - 7	3000	敵戦力の半減



STARCRAFT 株式会社スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel.0493-56-3988

© 1990-1994 New World Computing, Inc. 1994 Starcraft, Inc. All rights reserved.